THAWALIB: Jurnal Kependidikan Islam

Volume 1 (2) (2020) 103-130 e-ISSN 2807-386X

https://jurnal.staithawalib.ac.id/index.php/thawalib/article/view/14 DOI: https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i2.14

MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 DENGAN MODEL DART DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA PANDEMI COVID-19

Muhammad Irsyad

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta mirsyad31@gmail.com $^{\boxtimes}$



ABSTRAK

Di zaman modern sekarang ini terdapat macam-macam cara dalam pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran melalui Adobe Flash CS6. Pembelajaran bahasa Arab dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif Adobe Flash CS6, terlebih pada masa pandemi virus covid 19 seperti sekarang ini. Jenis penelitian ini merupakan penelitian library research, dan peneliti memperoleh data dalam penelitian ini berupa sumber data primer yang diperoleh dari buku yang ditulis oleh Ichwan K yang berjudul Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6 yang diterbitkan pada tahun 2015 oleh CV Andi Offset, buku yang ditulis oleh Deni Darmawan yang berjudul *Inovasi Pendidikan* yang diterbitkan pada tahun 2012 oleh PT Remaja Rosdakarya, dan Jurnal yang ditulis oleh Poppy Kamalia Devi yang berjudul DART dalam pembelajaran IPA. Dan data sekunder dalam penelitian ini peneliti memperoleh dari membaca buku-buku, artikel-artikel, dan literatur yang berbentuk cetak maupun elektronik, serta studi-studi terdahulu yang berkaitan dengan tujuan dan objek penelitian. Penelitian ini bertujuan membantu pendidik agar dapat membuat media pembelajaran menggunakan adobe flash CS 6 sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena media interaktif adobe flash CS 6terdapat komunikasi dua arah antara peserta didik dan media, mempunyai feedback (timbal balik) langsung, terdapat input data, meliputi aktivitas fisik dan mental, terdapat mouse klik atau mouse enter sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri saat menggunakan media interaktif ini.

Kata Kunci: Media Interaktif, Adobe Flash CS6, Directed Activities Rolated to Texts



ABSTRACT

In modern times there are various ways of learning, one of which is learning through Adobe Flash CS6. Learning Arabic will be done using Adobe Flash CS6 interactive media, especially during the Covid 19 virus pandemic as it is today. This type of research is library research, and researchers get data in this study in the form of primary data sources obtained from a book written by Ichwan K entitled Membuat Media Pembelajaran degan Adobe Flash CS6 published in 2015 by CV Andi Offset, a book written by Deni Darmawan entitled Inovasi Pendidikan published in 2012 by PT Remaja Rosdakarya, and Journals written by Poppy Kamalia Devi entitled DART dalam Pembelajaran IPA. And secondary data in this study researchers obtained from reading books, articles, and literature in the form of printed or electronic, as well as earlier studies on the goals and objects of research. This research aims to help educators to be able to create learning media using Adobe Flash CS 6 so that it will be easier for educators and students to carry out the learning process more deeply. This is because adobe flash CS 6 interactive media has two-way communication between students and the media, has direct feedback, there is input data, including physical and mental activities, there is a mouse click or mouse enter so that students can learn by active and independent when using this interactive media.

Keywords: Media Interaktif, Adobe Flash CS6, Directed Activities Rolated to Texts

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam menyampaikan maksud dan tujuannya (Tricahyo, 2011, p.02). Oleh karenanya, bahasa merupakan sesuatu yang harus dipelajari dan digunakan dalamberinteraksi dengan orang lain. Sedangkan Bahasa Arab merupakan bahasa yang dipilih oleh bangsa Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuannya. Selain itu bahasa Arab merupakan bahasa Internasional. Untuk itu, tidak mengherankan apabila umat Islam di Indonesia mencurahkan perhatian yang besar terhadap bahasa Arab. Hal tersebut juga didasarkan pada kenyataan bahwa bahasa Arab merupakan bahasa persatuan umat muslim di seluruh penjuru dunia (Muna, 2011, p.20).

Dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan adanya metode, materi dan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaanya. Terlebih pada era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini atau biasa disebut sebagai generasi Z, segala sesuatu telah berbasis dengan digital application. Pendidikan yang bermula dengan sistem tatap muka mulai berangsur geser pada pendidikan dengan sistem digital, dimana peserta didik dan pendidik tidak harus berada ditempat yang sama untuk melaksanakan pembelajaran. Pendidik maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran.

Apalagi pada saat ini berbagai negara di dunia tidak terkecuali negera Indonesia, tengah dihebohkan dengan suatu wabah penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah covid-19 (Corona Virus Diseases-19). Akibat dari pandemi covid-19 tersebut, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus penyebaran virus covid-19. Upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia salah satunya dengan menerapkan physical distancing yaitu himbauan untuk menjaga jarak antara satu orang dengan orang yang lainnya, menjauhi kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang.

Dengan diterapkannya physical distancingi, Kementerian Pendidikan Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan dengan mengganti proses pembelajaran menggunakan sistem dalam jaringan (daring), dimana peserta didik dan pendidik tidak berada ditempat yang sama untuk melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pihak sekolah dan pendidik harus mempersiapkan metode, media dan materi yang tepat yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam menunjang pembelajaran dengan menggunakan sistem jaringan (daring). Karena proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan adanya metode, materi dan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaanya.

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan sangat membantu peserta didik lebih mudah dan cepat memahai dan menerima materi yang diajarkan serta aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas baik fisik atau nonfisik

yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik (Arsyad, 2017, p.06). Selain itu, Abdul Alim Ibrahim yang dikutip oleh Maksudin pada tahun 2018 dalam bukunnya mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira peserta didik serta memperbarui semangat peserta didik dan memantapkan pengetahuan peserta didik (Maksudin & Nurani, 2018, p.24).

Beberapa pendapat di atas menjelaskan secara tegas bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu fisik atau nonfisik yang digunakan untuk membantu mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran agar merangsang perhatian, minat, kreatifitas, keaktifan, pikiran dan perasaan peserta didik, sehingga mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standart isi yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab secara daring yaitu media interaktif.

Fungsi media pembelajaran siswa lebih komunikatif. motivasi. kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas yang memiliki dampak yang positif pada proses pembelajaran tidak hanya berdampak bagi perkembangan kognitif siswa tetapi juga daya imajinasi dan keterampilan siswa dapat dikembangkan menggunakan media pembelajaran (Aghni 2018). Fungsi lain media pembelajaran untuk mengatur dan membimbing pendidik menyampaikan pesan atau materi kepada penerima pesan yaitu peserta didik supaya materi bisa diserap dan terstimulus pada daya berpikir kognitif peserta didik (Indriyani, 2019).

Media interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa gambar, teks, grafik, sound, animasi, video dan lainnya yang dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public (Darmawan, 2012, p.55). Media interaktif berbasis komputer mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media gambar dan tulisan biasa. Media gambar atau media cetak sudah biasa digunakan dan dianggap membosankan bagi peserta didik yang mempunyai kebiasaan menggunakan teknologi yang menarik dalam kesehariannya. Sedangkan keuntunganmenggunakan media interaktif khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu lebih menarik, interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat lebih meningkat, dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Lebih lanjut Rahmat Iswanto yang dikutip oleh Abd. Rozak dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Arabic E-learning memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Teknologi dapat meningkatkan kemampuan atau kompetensi pendidik dalam mengajar bahasa Arab, mampu memanfaatkan alokasi waktu untuk pembelajaran bahasa Arab, dan mampu menciptakan lingkungan berbahasa Arab (Rozak, 2018, p.84).

Adapun salah satu alternatif media interaktif berbasis komputer yang dapat

diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu media interaktif berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dengan model *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab di era pandemi covid 19. Karena peneliti melihat bahwasannya belum terdapat artikelartikel yang membahas tentang media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* degan model *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab di era pandemi covid 19. Dan penelitian ini dapat membantu pendidik sebagai rujukan dan solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran secara *daring* di era pandemi covid 19 dengan menggunakan media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6*.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Library Research. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, jurnal, catatan ataupun laporan hasil penelitian terdahulu. Sedangkan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa sumber data primer (data yang diambil secara langsung) yang diperolehdari buku yang ditulis oleh Ichwan K yang berjudul Membuat MediaPembelajaran dengan Adobe Flash CS6 yang diterbitkan pada tahun 2015 oleh CV Andi Offset, buku yang ditulis oleh Deni Darmawan yang berjudul Inovasi Pendidikan yang diterbitkanpada tahun 2012 oleh PT Remaja Rosdakarya, dan Jurnal yang ditulis oleh Poppy Kamalia Devi yang berjudul DART dalam pembelajaran IPA dan data sekunder (data yang digunakan untuk mendukung dan melengkapi data primer) yang diperoleh dari membaca buku-buku, artikel-artikel, dan literatur yang berbentuk cetak maupun elektronik, serta studistudi terdahulu yang berkaitan dengan tujuan dan objek penelitian. Adapun peknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini adalah teknik analisis dokumen. Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber baik penulis menganalisis dokumen-dokumen dan data-data dari sumber tersebut untuk menyipulkan hasil,saran, dan kesimpulan dari penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran di Era Pandemi Covid 19

Pada saat ini berbagai negara di dunia tidak terkecuali Indonesia, tengah dihebohkan dengan suatu wabah penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah covid-19 (Corona Virus Diseases-19). Akibat dari pandemi covid-19 tersebut, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan baruoleh pemerintah Indonesia untuk memutus penyebaran virus covid-19. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia salah satunya dengan menerapkan physical distancing yaitu himbauan untuk menjaga jarak antara satu orang dengan orang yang lainnya, menjauhi kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang.

Dengan diterapkannya *physical distancing*i, Kementerian Pendidikan Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan

mengganti proses pembelajaran dengan menggunakan dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan pembelajaran secara daring, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh pendidik kemudian pendidik mengganti dengan tugas yang lainnya.

Hal tersebut menjadi keluhan bagi peserta didik karena tugas yang diberikan oleh pendidik lebih banyak tatkala pembelajaran secara daring dari pada pembelajaran secara *luring*. Pembelajaran online memberikan kemudahan dalam memberikan transfer informasipada berbagai situasi dan kondisi. Ragam manfaat dari kemudahan pembelajaran online didukung berbagai platform mulai dari diskusi hingga tatap muka secara virtual. Namun, hal ini perlu di evaluasi dan disesuaikan dengan kondisi setempat, mengingat kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran online berbeda (Herliandry, 2020).

Permasalahan lain yang dialami oleh peserta didik terkait tidak mempunyai kuota internet dan akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Peserta didik terkadang tidak mengetahui informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh pendidik. Belum lagi bagi pendidik yang mengoreksi banyak tugas yang telah diberikan kepada peserta didik, membuat ruang penyimpanan gadget semakin terbatas.

Penerapan pembelajaran daring juga membuat para pendidik berpikir mengenai model dan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Yang awalnya seorang pendidik telah mempersiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan, kemudian harus mengubah dab mengganti model pembelajaran tersebut. Pembelajaran daring efek negative terutama pada dimensi psikologis dan sarana prasarana kuota serta internet. Pada dimensi psikologis mahasiswa lebih merasa terbebani mengikuti perkuliahan daring karena lebih banyak tugas yang diterima, sering merasa pusing karena terlalu lama di depan laptop. Pada dimensi sarana prasarana, banyak mahasiswa yang mengatakan tidak memiliki kuota yang cukup dan daerah tempat tinggal yang sering susah signal (Wulandari & Agustika, 2020).

Tetapi dibalik masalah dan keluhan di dunia pendidikan tersebut, ternyata juga terdapat berbagai hikmah bagi pendidikan di Indonesia. Diantaranya, peserta didik maupun pendidik dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini. Di era teknologi yang semakin canggih ini, pendidik maupun peserta didik dituntut agar memiliki dan mempunyai kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan peserta didik maupun pendidik terhadap teknologi pembelajaran yang sangat beranekaragam, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka.

Dengan adanya kebijakan ini, maka memaksa dan mempercepat mereka

untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media *online* yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan tujuan pencapaian dalam pembelajaran. Dalam perspektif sosiologi, kebijakan ini merupakan langkah yang tepat dilakukan dalam kondisi seperti ini. Seperti ada percepatan agar masyarakat lebih cepat maju, dengan teknologi internet sekarang, misalnya dengan belanja dengan system online, lebih disukai masyarakat dan mengurangi waktu dan biaya transfort, apalagi masa covid-19 (Siahaan, 2019).

2. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan "segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik (Arsyad, 2017, p.3). Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Sanjaya, 2011, p.163). media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar (Indriana, 2011, p.15). Media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi (Miarso, 2011, p.457).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan/pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019).

Tidak jauh berbeda dengan pendapat di atas, Musfiqon mengemukakan bahwa media merupakan "segala sesuatu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran, menyalurkan pesan (bahan pelajaran) yang sulit dijelaskan secara verbal". Sehingga media dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang sulit dibayangkan oleh peserta didik (Musfiqon, 2012, p.28). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar seingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017, p.10).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu alat komunikasi atau alat bantu baik fisik atau nonfisik untuk menyampaikan pesan atau bahan pelajaran agar merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran dapat berupa slide, topografi, diagram, bagan buatan guru, objek nyata, serta kunjungan di luar sekolah yang dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap ataupun keterampilan.

Media merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media mempunyai peranan dalam memberikan pemahaman dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi pendidikdenganpeserta didik, dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal. Sedangkan fungsi media menurut Rusman yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran, sebagai pengarah pembelajaran, sebagai permainan atau pembangkit perhatian dan motivasi peserta didik, meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, mengurangi terjadinya verbalisme, keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera (Rusman, 2013, p.163).

Adapun juga menjelaskan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran, yaitu: memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga memperlancar proses dan hasil belajar peserta didik; meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga muncul motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya; dapat mengatasi keterbatasan indera seperti benda yang terlalu besar untuk ditampilkan, benda terlalu kecil, kejadian langka dimasa lalu, menunjukkan proses yang rumit seperti peredaran darah, menunjukkan peristiwa alam seperti letusan gunung berapi, dan proses metamorfosis; serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan (Arsyad, 2017, p.31).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti benyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, mengurangi verbalisme, mengatasi keterbatasan indera, menjangkau peserta didik dalam jumlah besar, dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan, sehingga dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa dapat belajar secara optimal. Selain digunakan sebagai alat bantu, media juga digunakan sebagai sumber belajar siswa untuk menambah pengetahuan terhadap suatu pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad menyebutkan media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak yaitu media yang terdiri dari dua komponen yaitu materi teks verbal dan materi visual. Contohnya teks, grafik, dan foto; media hasil teknologi audiovisual yaitu media yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Contohnya seperti *tape recorder*, mesin proyektor film, dan lainnya; media hasil

teknologi berbasis komputer yaitu media yang cara menghasilkan dan menyampaikan materi menggunakan sumber berbasis *mikroprosesor* yang disimpan dalam bentuk digital dan menggunakan layar kaca dalam menyajikan informasi. Contohnya yaitu CAI (*Computer Assisted Instruction*); serta media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer yaitu media yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dioperasikan melalui komputer. Contohnya *interactive video*, VCD, multimedia interaktif, dan lainnya (Arsyad, 2017, p.31).

Selain pengelompokan di atas, media terbagi atas media yang sudah jadi, dan media yang belum jadi. Hal ini sesuai dengan pedapat Sadiman bahwa media dikelompokkan menjadi dua yaitu media yang telah jadi atau dapat langsung digunakan dan dijual bebas dipasaran (*media by utillization*) dan media yang harus dirancang terlebih dahulu sebelum digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (*media by design*).Dilihat dari beberapa penggolongan jenis media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan mediainteraktif termasuk dalam media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer serta termasuk *media by design* karena diperlukan perancangan terlebih dahulu sebelum digunakan (Sadiman, 2010, p.83).

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. Media interaktif dalam penggunaannya memerlukan kumpulan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang terdapat dalam komputer. Pada media interaktif terdapat beberapa hal yang tergabung dalam setiap komponennya. Menurut Purnama multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, video, audio, dan gambar dengan cara menyediakan user (secara individu) sebuah kontrol yang interaktif (Purnama, 2013, p.05). Menurut Daryanto multimedia interaktif adalah "suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikehendakiuntuk proses selanjutnya". Contoh multimedia interaktif yaitu media pembelajaran interaktif, aplikasi dan lain-lain (Daryanto, 2016, p.69).

Media interaktif merupakan media berbasis komputer yang di dalamnya banyak memuat proses interaktif. Menurut Darmawan terdapat beberapa ciri multimedia yang bersifat interaktif, diantaraya yaitu terdapat komunikasi dua arah antara siswa dan media, mempunyai *feedback* (timbal balik) langsung, terdapat *input* data, meliputi aktivitas fisik dan mental, terdapat *mouse klik* atau *mouseenter* sehingga siswa akan belajar secara aktif dan mandiri saat menggunakan media interaktif tersebut (Darmawan, 2012, p.53).

Makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar, dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan computer (Rob Philips, ustika et al., 2017). Mengembangkan media belajar interaktif mendapat hasil sangat menarik dari validator dan respon sangat baik oleh peserta didik (Siamy et al., 2018). Yang juga mengembangkan media pembelajaran interaktif yang jika dilihat dari

kesimpulan media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan dapat dijadikan alat bantu proses pembelajaran, perbedaan yang dilihat dari penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti yaitu sarana atau media yang digunakan serta materi yang akan disampaikan didalam media (Waskito, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, menurut Penulis dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan suatu media yang terdapat dalam aplikasi yang di dalamnya terdapat kumpulan muatan pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, suara, gambar, video, animasi. Media interaktif juga dapat digunakan siswa untuk belajar aktif, dimana siswa secara mandiri mengoperasikannya dengan melihat, mendengar, dan berinteraksi sendiri dengan media. Oleh karena itu, penyajian media interaktif perlu didukung oleh perangkat pendukung seperti komputer atau laptop dan *headset* atau *earphone* sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Media interaktif menampilkan berbagai teks, suara, video, dan animasi yang dimuat dalam bentuk aplikasi. Menurut Purnama multimediainteraktif merupakan media integrasi teks, grafik, animasi, audio, gambar, dan video yang menyediakan user sebuah tingkat kontrol (user control). Maksudnya yaitu multimedia interaktif ditujukan untuk user atau pengguna yaitu siswa. Siswa sebagai pengguna sepenuhnya yang mengoperasikan media interaktif. Karena media yang diterapkan merupakan pembelajaran berbasis teknologi komputer maka penggunaan media secara keseluruhan menggunakan alat berupa komputer atau laptop. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kurniawati & Nita, 2018). Teknologi, dewasa ini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer karena setiap informasi yang berupa tulisan, audio, dan gambar dapat ditunjukkan secara bersamaan. Beberapa penelitian menunjukkan, bahwa penggunaan multi- media interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep (Ferawati, 2011).

4. Adobe Flash CS6

Adobe flash professional CS6 merupakan salah satu perangkat lunak komputer (sofware) yang merupakan produk adobe systems. Adobe flash CS6 merupakan perkembangan dari versi sebelumnya yaitu adobe flash professional CS5. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur-fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik dan dapat meningkatkan pengembangan aplikasi untuk perangkat iOs dan android. Selain itu, adobe flash CS6 juga mampu membuat dan mengelola teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya sangat menarik.

Aplikasi Adobe Flash CS6 merupakan software yang digunakan untuk membuat dan mengolah animasi atau gambar. Adobe flash merupakan program

untuk mengolah gambar vektor, *layout*, pemrograman, dan memanipulasi video dan suara. Sehingga program ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. File yang dihasilkan *software* ini menggunakan format .swf yang dapat dijalankan secara otomatis tanpa harus menyediakan aplikasi yang sama pada komputer lain yang akan digunakan. Selain itu hasil animasi atau gambar yang dihasilkan mempunyai ukuran yang relatif kecil sehingga dapat dengan mudah dijalankan oleh komputer atau laptop yang mempunyai spesifikasi minimum (Darmawan, 2012, p.259).

Adobe Flash CS6 memiliki kelebihan, antara lain yaitu: merupakan teknologi animasi yang populer saat ini sehingga banyak diminati oleh berbagai pihak; ukuran file yang sangat kecil dengan kualitas yang sangat baik; kebutuhan hardware yang tidak tinggi; apliaksi ini dapat digunakan untuk membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone dan lainnya; selain itu, aplikasi ini juga dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA; serta adanya actionscript, dengan adanya actionscript dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga dapat memperkecil ukuran file. Selain itu dengan adanya actionscript juga mampu untuk membuat game di Adobe Flash karena script dapat menyimpan variable dan nilai, dan melakukan perhitungan yang berguna dalam pembuatan game game. Adobe Flash juga merupakan program berbasis vektor.

Sedangkan kekurangan kekurangan *Adobe Flash* adalah grafisnya kurang lengkap, lambat login, kurang Simpel, menunya tidak user friendly, Perlu banyak referensi tutorial, Kurang dalam 3D, Pembuatan animasi 3D cukup sulit, Bahasanya pemrogramannya sedikit susah, Belum ada template di dalamnya.

5. DART (Directed Activities Related to Text)

DART merupakan singkatan dari Directed Activities Related to Text yang dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang berhubungan langsung dengan teks atau wacana. DARTberupa model reconstruction dan model analysis. DART berguna untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu teks dan menjadikan mereka lebih kritis terhadap teks tersebut. Kegiatan menggunakan teks ini dapat dilakukan oleh peserta didik baik secara individual maupun secara berkelompok. Dengan menggunakan aktivitas ini ada beberapa keuntungan, diantaranya; kemampuan pemahaman terhadap bacaan, menulis meningkat, kemampuan berpikir kritis meningkat, tidak memerlukan alat-alat yang mahal, melatih peserta didik dalam beberapa kerja ilmiah seperti membuat grafik, membaca sebagainya. ¹DART data dari tabel, bermacam-macam grafik dan dalampembelajaran bahasa Arab dapat dibuat dalam bentuk media pembelajaran

¹Poppy Kamalia Devi, *DART dalam Pembelajaran IPA*, https://www.scribd.com/doc/116521218/DARTs-poppy, hal. 1.

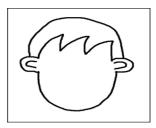
interaktif dengan model *DART*. Artinya media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran bahasa Arab menggunakan model *DART*.

DART memiliki dua jenis model, yaitu model reconstruction dan model analysis. Adapun pengelompokan model *DART* adalah sebagai berikut:

Pertama, model Reconstruction yang terbagai dalam beberapa bagian yakni: pertama Text Completion (Melengkapi Teks), Test Completion atau dikenal sebagai kegiatan melengkapi teks sering disajikan pada pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab pada maharah kitabah (keterampilan menulis). Pada media pembelajaran interaktif ini disajikan teks yang terdapat bagian-bagian tertentu dari teks dikosongkan untuk diisi oleh peserta didik sehingga menghasilkan teks bahasa Arab yang bermakna. Pada media pembelajaan interaktif untuk kegiatan melengkapi teks harus disajikan teks bahasa Arab atau wacana yang berisi sesuai dengan tema-tema materi yang diajarkan. Contoh:

أَنَا طَالِب فِي الْمَدْرَسَة الْمُتَوسِّطَة الْإِسْلاَمِيَّة. مِنَ النَّوْم فِي الساعَةِ الرَّابِعَةِ صَبَاحًا. ثُمَّ أَتَوضَاً وَ الطُّرْآن فِي غُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ ثُمَّ أَتَوضَاً وَ الطُّرْآن فِي غُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ بَعْضَ الدُّرُوس. وَ بَعْدَ ذَلِكَ البِلَاطَ بِالمِكْنَسَة و أُمِّي في المَطْبَخ. ثُمَّ أَذْهَب إلَى الحَمَّام وَ الأَسْنَان بِالفُرْشَة وَ بُعْمَ المَدْرَسَة بِالمِكْوَاة. إلَى المَدْرَسَة بَعْدَ تَنَافُلُ الفُطُور. الفُطُور. الفُطُور.

Kedua, diagram Completion (Menyempurnakan Gambar), Diagram Completion merupakan kegiatan dimana peserta didik diminta melengkapi suatu gambar atau diagram. Pada bentuk ini dapat disajikan gambar, kemudian siswa melengkapinya nama bagian-bagian pada gambar yang dihubungkan oleh tanda panah. Bentuk yang lain misalnya pada media pembelajaran interaktif disajikan gambar yang belum lengkap, siswa diminta melengkapi gambar sehingga menjadi suatu kesatuan yang bermakna. Gambar atau diagram harus jelas sehingga memudahkan siswa untuk melengkapinya.



Gambar 1. Animasi Gambar Wajah

Ketiga table completion (Melengkapi Tabel), tabel completion merupakan kegiatan dimana siswa harus melengkapi suatu tabel data. Pada bentuk ini disajikan tabel yang belum lengkap. Selanjutnya ada perintah agar peserta didik mengisi tabel dengan data-data yang ada sesuai dengan konsep yang sedang dipelajari, contoh:

Tabel 1. Tabel Completion

Isim berdasarkan umum	Isim berdasrkan	Isim berdasarkan	l
atau khususnya	jumlahnya	jenisnya	إسم

مَعْرِفة	مُفْرَدٌ	مُذَكِّـر	الطَالِبُ
			مدرَسَة
			مُسْلِمَات
••••	••••	••••	

Keempat Prediction (Meramalkan), Prediksi dapat diartikan membuat perkiraan kejadian atau keadaan yang akan datang yang diharapkan akan terjadi. Keterampilan memprediksi adalah keterampilan memperkirakan kejadian yang akan datang berdasarkan kejadian- kejadian yang terjadi sekarang, dan keterampilan menggunakan grafik untuk menyisipkan dan meramalkan dugaan-dugaan. Pada bentuk ini dapat disajikan beberapa fakta atau kejadian, misalnya dalam bentuk grafik. Selain itu tertera pertanyaan-pertanyaan yang memancing peserta didik untuk melakukan keterampilan prediksimenggunakan data garfik.

Kelima Completion Activities with disordered text (Menyempurnakan teks yang tidak teratur), lembar kegiatan bentuk ini lebih banyak terdapat pada pelajaran bahasa, misalnya disajikan suatu gambar alur konsep dan keterangan setiap gambar yang tidak tersusun, peserta didik diminta menyusun sesuai konsep, misalnya dengan memberikan nomor secara berurutan, tetapi juga bisa menyajikan sebuah teks yang tidak berurutan (acak) kemudian peserta didik diminta mengurutkan sehingga menjadi kalimat yang sempurna. Contoh:

Keenam diagram cut and paste (Potong dan Tempel Gambar), pada bentuk ini disajikan beberapa bentuk potongan berisi gambar atau tulisan dan ada perintah yang mengajak siswa untuk memotongnya kemudian menyusun kembali sesuai dengan konsep yang ditanyakan. Agar potongan-potongan menjadi susunan yang bermakna dapat disajikan suatu bagan yang dapat membantu siswa menenukan konsep yang sedang dipelajari. Contoh: Kelompokkan gambar di bawah ini termasuk kategori isim atau fi'il.



Ketujuh Scramble (Mengacak), pada bentuk ini disajikan beberapa kata atau huruf acak, selanjutnya ada instruksi agar peserta didik menyusun kata-kata atau huruf-huruf tersebut menjadi suatu yang bermakna. Contoh:

Tabel 2. Penyusunan Kata

Jawaban	Huruf acak	Soal
••••	ب-ي-ب-ط	Profesi yang menyembuhkan orang sakit
••••	ل-ق-م	Alat yang digunakan untuk menulis
••••	د-م-س-ج	Tempat untuk beribadah umat islam
••••	<u>ك-ي-س-ن</u>	Dia (LK) sedang menyapu

Kedua model Analysis yang terbagi pada aspek berikut: pertama Text marking labelling yang terdiri dari *underlining* (menggaris bawahi), pada bentuk ini disajikan suatu teks. Selanjutnya tertera perintah agar peserta didik membaca teks dan memberi garis bawah pada kata-kata penting atau kata kunci. Setelah memberi garis bawah pada kata kunci sebaiknya siswa diarahkan kata-kata kunci untukmengembangkan yang didapat menjadi pengelompokan konsep atau teks lain yang mengandung informasi tertentu. Labelling abelling (memberi label), labelling merupakan kegiatan memberi label pada gambar atau apapun yang tidak memiliki label. Pada bentuk ini dapat disajikan gambar-gambar yang tidak memiliki nama dan label-label yang sesuai dengan gambar-gambar. Selanjutnya ditulis instruksi yang meminta siswa untuk memberikan label pada gambar-gambar yang belum memiliki nama tetapi harus sesuai dengan konsep atau materinya. Contoh: Berikut ini adalah gambargambar pekerjaan (fi'il) yang belum terdapat bahasa Arabnya. Pilihlah mufrodat yang sesuai kemudian tulislah pada kolom di bawah ini.

استحم-يستحم	کوي۔يکوي	کتب-یکتب	صلي-يصلي
استيقظ-يستيقظ		کنس-یکنس	رکب-یرکب

Segmenting (memisahkan/ menggolongkan), pada bentuk ini disajikan suatu teks. Selanjutnya tertera perintah agarpeserta didik memotong-motong teks menjadi potongan yang bermakna, kemudian setiap teks yang baru diberi label. Contoh:

يَذْهَبُ الْفَلَّحُونَ اللَّى الْمَزَارِعِ كُلَّ يَوْمٍ وَيَزْرَعُونَ الْأَرُزَّ فِيْهَا، وَالنُّجَّارُ يَذْهَبُونَ كُلَّ يَوْمٍ اللَّيُ قَلَى السُّوْقِ وَيَبِيْعُونَ فِيْهَا الْبضَائِعَ الْمُتَنَوِّعَةَ، وَالْصَحَفُووْنَ بَيْحَلُوْنَ بَيْحَلُوْنَ مَن الْأَخْبَارِ النَّافَعَةُ وَبَكْثُونَ نَهَا فِي الْجَرَائِدِ وَالْمَجَلاَّتِ.

Kedua recording yang terdiri dari beberapa aspek, diagramatic Representation (Membuat Diagram), pada bentuk ini disajikan instruksi yang mengajak peserta didik membuat diagram yang menjelaskan konsep, misalnya menggambar flowcart yang menjelaskan proses. Agar diagram yang terbentuk sesuai dengan konsep yang diminta, pada media pembelajaran interaktif dapat diberikan data atau komponen-komponen diagram. Contoh: Bacalah cerita tentang kegiatan sehari-hari ini. Kemudian buatlah bagan/ diagram yang menggambarkan kegiatan sehari-hari dari bangun tidur sampai pergi ke sekolah.

أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْم فِي الساعَةِ الرَّابِعَةِ صَبَاحًا. ثُمَّ أَتَوَضَاً وَ أُصَلِّي الصُّبْح فِي المَسْجِد جَمَاعَةً. وَبَعْدَ الصَّلاةَ أَقْرَأُ القُرْآنِ فِي غُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ أُذَاكِرُ بَعْضَ الدُّرُوْس. وَ بَعْدَ ذَلِكَ أَكْنُسُ البِلَاطَ بِالمِكْنَسَة و أُسَاعِدُ أُمِّي في المَطْبَخ. ثُمَّ أَذْهَب إلَى الحَمَّام وَأُنظِفُ الأَسْنَان بِالفُرْشَة وَأَسَتَحِمُ، ثُمَّ أَكُوي مَلاًبِس المَدْرَسَة بالمِكُوّاة. أَذْهَبُ إلَى المَدْرَسَة بَعْدَ تَنَاوُل الفُطُوْر.

Selanjutnya *Tabulator* (Membuat Daftar yang tersusun, tabulator merupakan kegiatan membuat daftar data yang tersusun. Pada bentuk ini dapat disajikan suatu data yang tidak teratur, biasanya data dalam bentuk kuantitatif. Selanjutnya ada instruksi yang mengarahkan siswa agar membuat tabulator. Contoh: Cobalah kelompokkan atau susunlah kegiatan-kegiatan di bawah ini sesuai dengan jam dilaksanakannya.

أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْم فِي الساعَةِ الرَّابِعَةِ صَبَاحًا. ثُمَّ أَنَوَضَاً وَ أُصَلِّي الصَّبْح فِي المَسْجِد فِي الساعَةِ الساعَةِ الرَّابِعَةِ و النصف. وَبَعْدَ الصَّلاَة أَقْرَأُ القُرْآن فِي عُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ أَذَاكِرُ بَعْضَ الدُّرُوْس حتى الساعَةِ الخامسة و الربع. وَ بَعْدَ ذَلِكَ أَكْنُسُ البِلَاطَ بِالمِكْنَسَة و أُسَاعِدُ أُمِي في المَطْبَخ. ثُمَّ أَذْهَب إلَى الحَمَّام وَأُنظِفُ الأَسْنَان بِالفُرْشَة و أُسْتَحِمُّ، ثُمَّ أَكُوي مَلاَبِس المَدْرَسَة بِالمِكْوَاة فِي الساعةِ السادسة إلا الربع. أَذْهَبُ إلَى المَدْرَسَة بَعْدَ تَنَاوُلِ الفُطُور فِي الساعَةِ السادسة والنصف.

Selanjutnya *Question* (Membuat pertanyaan-pertanyan), Pada bentuk ini disajikan suatu teks atau wacana, dan intruksi yang meminta siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya dapat diambil dari teks yang tersedia. Contoh: Buatlah pertanyaan berdasarkan teks di bawah ini.

أَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْم فِي الساعَةِ الرَّابِعَةِ صَبَاحًا. ثُمَّ أَتَوَضَاً وَ أُصَلِّي الصَّبُح فِي المَسْجِد فِي الساعَةِ الرَّابِعَةِ و النصف. وَبَعْدَ الصَّلَاة أَقْرَأُ القُرْآن فِي عُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ أَذَاكِرُ بَعْضَ الدُّرُوس حتى الساعَةِ الخامسة و الربع. وَ بَعْدَ ذَلِكَ أَكْنُسُ البِلَاطَ بِالمِكْنَسَة و أُسَاعِدُ أُمِّي في المَطْبَخِ. ثُمَّ أَذْهَب إلى الحَمَّام وَأُنظِفُ الأَسْنَان بِالفُرْشَة وَأُسْتَحِمُ ، ثُمَّ أَكُوي مَلاَسِس المَدْرَسَة بِالمِكْوَاة فِي الساعَةِ السادسة إلا الربع. أَذْهَبُ إلى المَدْرَسَة بَعْدَ تَنَاوُلِ الفُطُوْر فِي الساعَةِ السادسة والنصف.

Terakhir, *summary* (Membuat Rangkuman), pada bentuk ini disajikan suatu teks atau bahan bacaan dan instruksi yang meminta peserta didik untuk membuat rangkuman dari teks yang tersedia. Contoh: Buatlah ringkasan berdasarkan teks di bawah ini.

أَسْتَنْقِظُ مِنَ النَّوْم فِي الساعَةِ الرَّالِعَةِ صَبَاحًا. ثُمُّ أَثَوَضًا وَ أُصَلِّي الصَّبْح فِي المَسْجِد فِي الساعَةِ الرَّالِعَةِ و النصف. وَبَعْدَ الصَّلاَة أَقْرَأُ القُرْآن فِي غُرْفَةِ المَكْتَب أَوْ أُذَاكِرُ بَعْضَ الدُّرُوْس حتى الساعَةِ الخامسة و الربع. وَ بَعْدَ ذَلِكَ أَكْنُسُ البِلَاطَ بِالمِكْنَسَة و اُسَاعِدُ أُمِّي في المَطْبَخ. ثُمَّ أَذْهَب إِلَى الحَمَّام وَأُنظِف الأَسْنَان بِالفُرْشَة وَأَسْتَجِمُّ، ثُمَّ أَكُوي مَلاَبِس المَدْرَسَة بِالمِكْوَاة فِي الساعَةِ السادسة إلا الربع. أَذْهَبُ إلَى المَدْرَسَة بَعْدَ تَنَاوُلِ الفُطُوْر فِي الساعَةِ السادسة و النصف.

6. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran menurut Hamalik merupakan suatu gabungan yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015, p.57). Sedangkan Acep Hermawan mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan mengajar yag dilakukan secara maksimal oleh seorang pendidik agar peserta didik yang dia ajari tertentu melakukan kegiatan yang baik. Atau dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan (Hermawan, 2014, p.32).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk suatu jangka waktu tertentu, dengan pelaksanaan yang terkendali dan mendukung.

Adapun pembelajaran bahasa Arab adalah kegiatan mengajar yang sengaja dilakukan oleh guru bahasa Arab kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam jangka waktu tertentu. Tujuan utama pembelajaran Bahasa asing, termasuk Bahasa Arab adalah pengembangan kemampuan peserta didik dalam menggunakan Bahasa itu, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan Bahasa dalam dunia pembelajaran Bahasa disebut keterampilan berbahasa (Hermawan, 2011, p.129). Pembelajaran Bahasa Arab termasuk kategori belajar Bahasa Arab secara aktif, yaitu suatu keadaan di mana seseorang yang sedang belajar Bahasa Arab melakukan aktivitas berbicara dengan menggunakan Bahasa Arab (Kaharuddin, 2018).

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat beberapa keterampilan berbahasa arab yaitu: pertama, keterampilan menyimak, adalah kemampuan seseorang dalam memahami kata bahkan kalimat yang diajukan oleh lawan bicara atau lewat media yang diperdengarkan kepada seseorang. Pertama, ketrampilan menyimak adalah kemahiran berbahasa yang reseptif, artinya menerima informasi dari orang lain dan membutuhkan lawan bicara (Zulhanan, 2014, p.92). Keterampilan menyimak (maharah istima'/listening skill) adalah kemampuan seseorang dalam menyerap dan memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh rekan bicara atau media tertentu (Mufidah et al., 2018).

Kedua keterampilan berbicara, kemampuan dalam menyampaikan bunyi, kata, atau kalimat untuk mengungkapkan pikiran, maksud, gagasan, keinginan atau perasaan. Dalam ketrampilan berbicara peserta didik diminta untuk mengungkapkan dan melafalkan huruf-huruf hijaiyah yang tersusun menjadi kata atau kalimat sengan jelas dan fasih. Ketrampilan berbicara ini bersifat reseptif (Zulhanan, 2014, p.93). Keterampilan berbicara dengan Bahasa Arab yaitu dengan cara mempraktikkan teks muhadatsah yang ada dalam buku pelajaran Bahasa Arab, dan mengembangkan percakapan dengan menggunakan mufradat yang sudah dipahami (Nalole, 2018).

Ketiga Keterampilan membaca, kemampuan mengenali dan mengetahui bacaan bahkan tulisan dan kemudian dapat mencernanya dan megerti maksudnya. Membaca mempunyai tiga unsur, yaitu unsur isi bacaan atau makna, unsur yang membawakan makna atau kata, dan unsur visual atau symbol tertulis (Zulhanan, 2014, p.94). Keempat keterampilan menulis, kemampuan dalam mendeskripsikan dan mengungkapkan isi pikiran dalam bentul visual tulisan. Mulai dari hal yang sederhana sampai hal yang kompleks (Zulhanan, 2014, p.100). Kemahiran (keterampilan) membaca adalah suatu kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam melihat dan memahami apa makna yang terkandung dalam sebuah tulisan dengan terampil, tepat, dan fasih. Dengan demikian, pesan ingin disampaikan penulis melalui tulisannya dapat ditangkap dan dipahami maknanya oleh si pembaca dengan baik dan tepat (Rahman, 2017).

7. Media Interaktif *Adobe Flash CS 6* dengan Model *DART* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran flash interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk bentuk soft file yang dapat digunakan oleh peserta didik secara praktis. Di dalam media pembelajaran flash interaktif juga dapat memuat materi pembelajaran, kuis dan soal-soal evaluasi yang didukung dengan gambar berwarna, animasi gerak, tulisan, suara serta musik yang menarik sehingga peserta didik atau pengguna media pembelajaran tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu media pembelajaran flash interaktif juga dapat dilengkapi dengan petunjuk atau panduan yang ditujukan untuk peserta didik dan pendidik. Di dalamnya juga dapat memuat indikator dan materi yang disajikan secara menarik, serta memuat beberapa latihan, kuis singkat dan evaluasi akhir dengan model *DART* untuk mengukur tigkat pemahaman peserta didik selama menggunakan media pembelajaran flash interaktif.

Penerapan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Arab dapat disebut sebagai media interaktif karena pada penggunaan media pembelajaran peserta didik diminta untuk belajar aktif. Peserta didik secara mandiri mengoperasikannya dengan melihat, mendengar, dan berinteraksi sendiri dengan media. Adapun materi di dalam media pembelajaran bahasa Arab interaktif dapat dimulai dari keterampilan mendengar, berbicara, qowaid, membaca dan menulis yang didesain menggunakan model *DART* yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerima materi yang terdapat dalam media

pembelajaran interaktif tersebut. Selain itu, untuk mendapatkan hasil maksimal, penyajian media pembelajaran perlu didukung oleh perangkat pendukung seperti komputer atau laptop dan alat penunjang lainnya seperti headset atau earphone.

Media pembelajaran flash interaktif dikembangkan menggunakan program *Adobe Flash CS6*. Media ini juga dilengkapi dengan efek animasi bergerak ataupun suara dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang sesuai dengan tema. Aplikasi *Adobe Flash CS6* merupakan software yang digunakan untuk membuat dan mengolah animasi atau gambar. *Adobe flash* merupakan program untuk mengolah gambar vektor, layout, pemrograman, dan memanipulasi video dan suara. Sehingga program ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif.

File yang dihasilkan software ini menggunakan format .swf yang dapat dijalankan secara otomatis tanpa harus menyediakan aplikasi yang sama pada komputer lain yang akan digunakan. Selain itu hasil animasi atau gambar yang dihasilkan mempunyai ukuran yang relatif kecil sehingga dapat dengan mudah dijalankan oleh komputer atau laptop yang mempunyai spesifikasi minimum.² Namun untuk penggunaan media pembelajaran flash interaktif, sebaiknya tidak menggunakan netbook. Hal ini dikarenakan ukuran layar yang kecil kurang mendukung tampilan, selain itu netbook juga mempunyai prosessor yang minim, yaitu 1,66 GHz sehingga kinerjanya untuk memutar program grafis seperti media pembelajaran flash interaktif menjadi lambat.

Penggunaan media pembelajaran flash interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa arab secara individual atau *daring* yang dapat dioperasikan dengan bantuan komputer atau laptop untuk masing-masing peserta didik tanpa menggunakan akses internet.

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi tambahan selain Adobe Flash CS6, yaitu menggunakan Adobe Photoshop CS3 Portable, Adobe Audition, Adobe Ilustration, dan Microsoft Word sebagai pendukung pembuatan media. Aplikasi Adobe Photoshop CS3 Portable digunakan untuk edit gambar, icon yang digunakan dalam Adobe Flash CS6, selain itu juga digunakan untuk mendesain label dan cover pada media pembelajaran. Peneliti menggunakan Adobe photoshop karena aplikasi ini mempunyai kelebihan dalam membuat desain grafis. Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang tepat digunakan untuk membuat desain grafis karena efek yang dihasilkan akan terlihat nyata. Selain menggunakan Adobe Photoshop, peneliti juga menggunakan Adobe Audition, aplikasi ini digunakan untuk mengubah efek suara dubbing yang ada pada media pembelajaran interaktif. Adobe Ilustration digunakan untuk membuat dan mendesain gambar ilustrasi yang digunakan pada media. Sedangkan Microsoft word digunakan untuk membuat bacaan, membuat soal evaluasi sebelum dimasukkan ke Adobe Flash

²Deni Darrmawan, *Inovasi Pendidikan*, hal. 259.

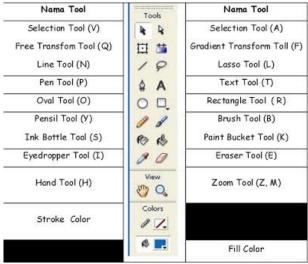
CS6.

Adapun fitur-fitur dalam *Adobe Flash CS6* terdiri atas lima komponen, yaitu Menu, Toolbox, Timeline, Stagedan Panel. Lihat gambar di bawah ini (Darmawan, 2012, pp.260-270) sebagai berikut:



Gambar 4. Menu Adobe Flash CS6

Menu berisi icon untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan file, menyalin, paste, dan lain-lain. Stage merupakan tempat membuat objek atau animasi. Toolbox berisi berbagai icon untuk membuat, menggambar, memilih dan memanipulasi isi stage dan timeline. Toolbox dibagi menjadi empat, yaitu Tools, View, Colors dan Options. Nama beserta fungsinya akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 5. Toolbox

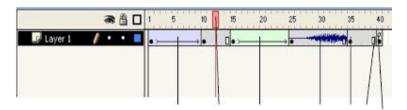
Selection tool berfungsi memilih dan memindahkan objek. Subselect tool berfungsi memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek. Free Transform tool digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (rotate) objek yang dibuat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain. Gradient Transfrom tool berfungsi mengatur posisi gradient pada objek. Line tool berfungsi membuat garis. Lasso tool berfungsi memilih sebagian dari objek atau objek yang tidak teratur. Pen tool berfungsi menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan Subselect tool. Text tool digunakan untuk

menuliskan kalimat atau kata-kata. **Oval tool** berfungsi membuat lingkaran atau oval.

Rectangle tool berfungsi menggambar persegi atau kotak. Pensil tool berfungsi menggambar suatu bentuk teratur. Brush tool seperti kuas dengan warna tertentu dapat membuat bentuk yang bebas. Ink Bottle tool berfungsi menambah atau megubah warna garis di pinggir suatu objek. Paint Bucket tool berfungsi memberi atau mengubah warna pada suatu bidang (fill). EyeDropper tool berfungsi mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek. Eraser tool berfungsi menggeser layer atau tampilan pada stage.

Zoom tool berfungsi memperbesar atau memperkecil tampilan pada stage. Stroke Color berfungsi mewarnai bingkai yang berada di pinggir objek. Fill Color untuk mewarnai bidang objek. Swap Colors untuk memilih stroke color atau fill color secara bergantian. No Color untuk mengosongkan warna. Default Colors untuk menentukan warna stkitar baik untuk stroke atau fill. Black & White, digunakan untuk memberi warna objek dan warna border / garis dengan warna hitam putih. Timeline adalah tempat kita dapat membuat dan mengontrol objek dan animasi.

Timeline terdiri atas **Layer**, **Frame** dan **Playhead** yang berfungsi sebagai tempat pengaturan timing atau waktu animasi dan penggabungan objek dari masing-masing layer, lihat gambar berikut:

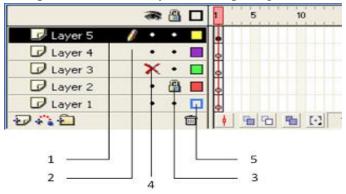


Gambar 6. Timeline

Frame merupakan kotak-kotak berurutan yang ada di dalam timeline. Frame nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat. Keyframe ditandai dengan adanya titik hitam di dalam frame. Ini berarti bahwa ada objek di dalam frame tersebut. Blank Keyframe ditandai dengan frame yang putih atau kosong. Ini berarti bahwa tidak ada objek. Action Frame ditandai dengan huruf 'a' di atas titik hitam, ini berarti bahwa ada action script padxa frame tersebut. Sound Frame ditandai dengan gelombang suara pada frame, ini berarti bahwa ada suara yang dimasukan pada frame tersebut. Motion tween frame ditandai dengan warna unggu dengan panah diantara dua frame. Shape tween frame ditandai dengan warna hijau dengan panah diantara dua frame. Playhead ditandai dengan warna merah yang terletak di atas frame, ini berfungsi untuk menjalankan animasi yang dapat dilihat langsung pada stage.

Panels berisi icon fungsi yang digunakan di dalam Adobe Flash, yaitu untuk mengganti dan memodifikasi berbagai objek atau animasi secara cepat dan mudah. **Properties** merupakan window yang digunakan untuk mengatur

Components digunakan property yang kita buat. menambahkan objek untuk aplikasi yang nantinya di upload ke internet. Layer (lapisan) merupakan hal yang sangat penting di Adobe Flash. Layer dapat digambarkan seperti tumpukan lembaran yang transparan. Layer yang paling atas akan menutupi objek layer yang dibawahnya. Kegunaan layer untuk mengatur kerja animasi dan elemen lainnya. Jadi, menggunakan layer yang berbeda antara file suara, objek, action, label frame dan komentar frame agar memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain. Selain itu layer berfungsi untuk menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika mengedit obiek, dan membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya. Beberapa macam mode layer terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Layer

Mode Aktif ditandai dengan icon pensil, mode ini menunjukkan bahwa layer sedang aktif dan siap untuk mengerjakan suatu objek pada layer tersebut. Mode Normal merupakan mode yang bisa dilihat dan diedit ketika mode ini menjadi mode aktif. Mode Terkunci ditandai dengan icon gembok kecil yang terkunci. Pada mode ini hanya bisa melihat objek pada layer dan tidak bisa mengeditnya. Mode tersembunyi ditandai dengan icon X, pada mode ini kita tidak dapat melihat objek pada layer. Mode ini berfungsi untuk lebih leluasa mengedit objek pada layer lain. Mode Outline ditandai dengan icon kotak tanpa warna yang berarti tidak menampilkan objek secara keseluruhan, hanya garis luarnya saja yang dapat dilihat.

Adapun langkah-langkah membuat media interaktif *Adobe Flash CS6* sebagai berikut: membuka *Adobe Flash CS6*, *m*engukur ukuran dokumen, membuat halaman, membuat background dan tombol, memasukkan materi pembelajaran, memasukkan teks, memasukkan materi gambar, membuat animasi movie clib, memberikan action script, menyimpan dokumen, pubhlish dokumen.

Contoh media interaktif *Adobe Flash CS 6* dengan model *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai berikut.

المادة الثانية (المهنة و الحياة)

Tabel 4. Media Interaktif

الصورة الموضوع القوائم الرئيسية **8** دراسة العقد إشارة استخدام الوسائل MOHON! Matik مؤثر التعليم INDIKATOR Menyebutkan murrodat-murrodat terkait dengan top المِهْنَةُ وَ النِظَامُ , المِهْنَةُ وَ الحَيَاةُ, هِوَايَةُ الطُلَّابِ وَ المَعْزِضِ المادة الأولي (هواية الطلاب و المُعرض) لْقُرْ فِي الْفَوْرِ الْآيَاءُ فَلْ تَوْفُ أَوْعَ لَيْهَا؟

المادة الثالثة (المهنة و النظام)



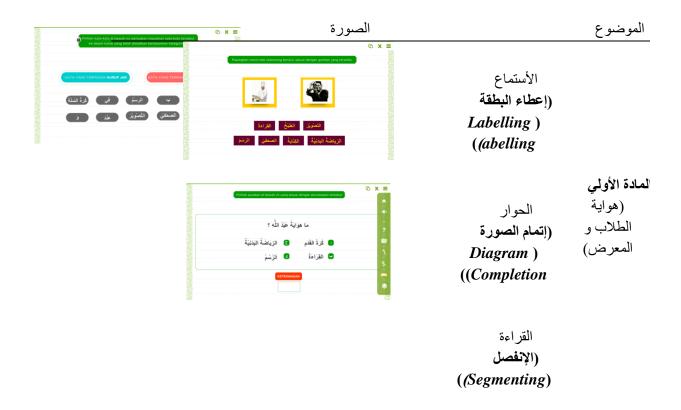


تقويم التعليم

الألعب التعليمية



سيرة المطور



الموضوع الصورة

الكتابة

(الحرف دون النظام (Scramble)

الأستماع (إعطاء البطقة (Labelling) (abelling)

الحوار المادة الثانية الثانية ((Completion (المهنة و المادة الثانية الثانية المهنة و

القراءة (إعطاء الخط (Underlining))

الكتابة (ترتيب الجملة Completion) Activities with ((disordered text



الأستماع (إعطاء البطقة (Labelling) (abelling)

المادة الثانية الحوار (المهنة و القطع و وضع الصورة الحياة) (Diagram cut) (and paste

الموضوع الصورة



القراءة (إعطاء الخط (Underlining))



الكتابة (Text تكميل النص (Completion)

D. SIMPULAN

Media interaktif berbasis *adobe flash CS6 dengan model DART* dalam pembelajaran bahasa Arab di era pandemi covid 19 merupakan hal yang penting bagi pembelajaran bahasa Arab. Karena seorang guru dapat memanfaatkanmedia interaktif berbasis *adobe flash CS6 dengan model DART* untuk kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Karena peserta didik tidak perlu pusing memikirkan kuota internet dan kendala sinyal internet tatkala melakukan pembelajaran secara *daring*. Dan materi yang tidak bisa dijelaskan secara verbal dapat dijelaskan dengan mudah. Media interaktif berbasis *adobe flash CS6 dengan model DART* juga mempunyai dampak berupa meningkatnya pemahaman dan mudahnya peserta didik dalam menerima pembelajaran bahasa Arab. Serta memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensiyang harus dikuasai. Selain itu media interaktif berbasis *adobe flash CS6 dengan model DART* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab serta meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVI*(01), 98-107.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Darrmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Ferawati. (2011). Model Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis. *Proseding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta*,1-10
- Hamalik, O. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban , M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 . *JTP Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286
- Hermawan. A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hermawan. A. (2014). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jakarta: PT. Diva Press
- Indriayani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 02*(01), 17-26.
- Kaharuddin. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kemampuan Muhadatsah. *Al-Ishlah*, *XVI*(01), 62-72.
- Kurniawati, I. D. & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 01(02), 68-75
- Maksudin & Nurani, Q. (2018). *Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mufidah, N; Isyati, I; Kholis, N; & Tahir, S. Z. (2018). Ict For Arabic Learning: A Blended Learning In Istima' II. *Lisanuna*, 08(02),
- Muna, W. (2011). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Teras.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

- Mustika; Sugara E. P. A.; & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 02(02), 121-126.
- Nalole, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-kalam) Melalui Metode Muhadtsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Minhaj : Jurnal Pendidikan Islam*, *I*(1), 129–145. Retrieved from https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/1027
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171-187.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standart Isi Pendidikan.
- Purnama. (2013). Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahman, A. A. (2017). Keterampilan Membaca Dan Teknik Pengembangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Diwan*, 03(02), 155 169.
- Rozak, A. (2018). *Desain Kurikulum Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban.
- Rusman. (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2010). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 02(01), 470-477
- Siahaan. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 01(01), 1-6.
- Siamy, L., Syazali, M., & Farida. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113–117.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 02(02), 103-114.
- Tricahyo, A. (2011). Pengantar Linguistik Arab. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Waskito, D. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Matematika bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 59–65.

- Wulandari, A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29259
- Zulhanan. (2014). Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.